**UNIDAD**

**nº2**

**Conceptos**

**Básicos Sobre Algoritmia**

**SOLUCION**

**1.** Un identificador es un nombre que se le da a una constante, una variable y a cualquier elemento de programa que necesite nombrarse.

Reglas para construir identificadores:

-Debe comenzar con un carácter alfabético (A - Z, mayúscula o minúscula)

-Los demás caracteres pueden ser letras, dígitos o el carácter especial de subrayado (\_)

-Las letras no deben ser tildadas.

-No se admiten espacios en blanco.

-No deberá coincidir con palabras reservadas del lenguaje algorítmico. (Ejemplo: Var, Const, Entero, Real, etc.)

-La longitud de los identificadores puede ser de hasta 8 caracteres.  Este valor dependerá del lenguaje de programación que esté estudiando

-Deben ser nombres significativos al programa que se este realizando.

-Indicar su tipo (Entero, Real, cadena, carácter o booleano)

Ejemplos:

-CostoArticulo

-Nuevo\_sueldo

-Direccion

-Nombre

-Horas\_Trab

**CONSTANTE**

Una constante es un dato numérico o alfanumérico que no cambia durante la ejecución del programa.

**VARIABLE**

Es un espacio en la memoria de la computadora que permite almacenar temporalmente un dato durante la ejecución de un proceso, su contenido puede cambiar durante la ejecución del programa.

Para poder reconocer una variable en la memoria de la computadora, es necesario darle un nombre con el cual podamos identificarla dentro de un algoritmo.